競艇WARS マクル6

シックス

ごあいさつ

このたびは"PlayStation"用ソフト「競艇WARS マクル6」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用下さい。なお、この「解説書」はソフトと共に大切に保管して下さい。

目次

注意!! 「競艇WARS マクル6」は電源を入れた後すぐに、メモリーカードのチェックを行い、マクル6のセーブデータをロードします（ロードはゲーム起動時にしか行いません）。そのためプレー途中でカードの抜き差しを行うと、データの読み込みエラーやデータ破損事故が起こる可能性があります。メモリーカードは電源を入れる前にしっかり、メモリーカード差込口にセットしておきましょう。

ご注意 "PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。また、"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 0[illegible]

競艇WARS マクル6 シックス

―水上の格闘技― それが競艇

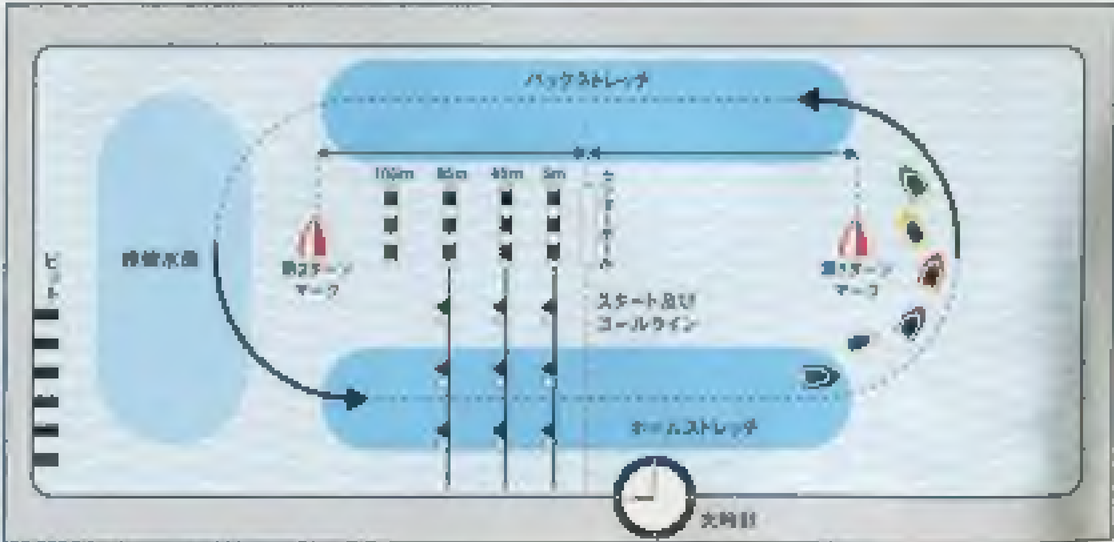
ボート同士がせめぎ合い、水面上での激しい攻防で勝負を決するモータースポーツ、それが競艇です。
競艇選手には、100分の1秒で決めるミクロのスタート。
わずかな隙間をすり抜けるハンドルさばきなどの運動神経と同時に、
コース取りや他のボートの特徴や作戦を見抜き、逃げ、差し、マクリ、マクリ差しなどの中から、
より勝機のある戦法を見つけ出す頭脳も要求されます。

競艇選手としてデビューしたあなたの目的は、全てのレースの頂点であるSG。
その中でも最高の賞金額を誇る「賞金王決定戦」で優勝することです。
勝者の証、栄光の賞金のヘルメットを手にすることを目指して、腕を磨いてください。

※SG（エスジー）レース
スペシャルグレードレースの略。総理大臣杯、笹川賞、グランドチャンピオン決定戦、オーシャンカップ、モーターボート記念、全日本選手権、競艇王チャレンジカップ、賞金王決定戦の8種類あり、賞金額と出場メンバーは最高レベルです。このタイトルを持つ選手はSGレーサーと呼ばれ、他の選手から一目置かれる存在となります。グレードにはSGの他にGⅠ（ジーワン）、GⅡ（ジーツー）、GⅢ（ジースリー）があります。

水上の格闘技 ～競艇～

競艇は水上の格闘技と呼ばれるモータースポーツです。6艇のモーターボートが水面に作られた1周600mのコースを左回りに3周して順位を争います。水面にはターンマークと呼ばれるものが浮かんでいて、ここをボートで折り返して（これをターンといいます）、周回を重ねていきます。



ピットの位置は競艇場によって異なります。
第1ターンマーク、第2ターンマークのことを略して、1マーク、2マークと呼びます。

競艇の枠番

1号艇	白
2号艇	黒
3号艇	赤
4号艇	青
5号艇	黄
6号艇	緑

競艇ではボートが水面に静止できないので、フライングスタートと呼ばれる独自のスタート方法でスタートします。その後、ボートは1マークに向かいそこをターンし、コースを3周してゴールに向かいます。

競艇の醍醐味はターンするときのボートのコントロールにあります。時速80kmのボートを操り、他のボートの進路を読み、外に行くならその内側を差し、スピードを落として内側を通るならその外を全速でマクる。その一瞬の判断とスピード感！　これこそ競艇の面白さなのです。

レースで使用するボートは全長約2.8m、全幅約1.3mで重さが約80kgあります。モーターは重さが約40kgで2枚羽根の「プロペラ」が取り付けられています。



モーターは開催に出場した時に抽選され開催期間中は同じ物を使用します。性能が低いものを引いても、モーターを整備して、性能を高めることができます。一流選手はボートの操縦だけでなく、この整備の腕前もずば抜けた能力を持っています。

モーターは競艇場所有のものを使用しますが、プロペラは選手個人が所有して、定められたルールの範囲で加工することが許されています。選手は自分の戦法、レースの行われる競艇場や天候に合った何種類ものプロペラを所有しているようです。

一般戦、GⅢ、GⅡ、GⅠ、SGとレースには様々なグレードがあり、予選を勝ち上がったメンバーで優勝戦を行います。一般戦の優勝賞金は100万円程度ですが、最高レベルのSGですと4000万円、年末に行われる大一番の賞金王決定戦は1億円という高額賞金を得ることができます。

選手はその成績によって、上からA1（エーワン）級、A2（エーニ）級、B1（ビーワン）級、B2（ビーニ）級と階別にクラス分けされています。一年間を前期、後期の2期に分け、前の期の成績によって次の期の級が決定されます。昇級するといままで出場できなかったグレードのレースにも出場できるようになります。

水上でのモーターボートのスピード感あふれる興奮と、戦略やモーター整備などの競艇の持つシステムの面白さを実現することを目指して「競艇WARS マクル6」は生まれました。競艇選手になりきって、選手生活を存分にお楽しみください。

▶開催日程

前後期40日ずつに分かれています。いきなりSGには出場できないので、コツコツと一般戦で実績を重ね、トップランクのA1級を目指してがんばりましょう。



▶ペラ制作

開催に出場するにはプロペラが必要です。プロペラ制作の原型となるゲージは訓練(23P)で入手できます。ゲージには性能、制作にかかる日数、寿命(使用回数)ごとに様々なタイプがあります。使用回数は開催日数分必要なので、開催の合間に作り貯めしておきましょう。



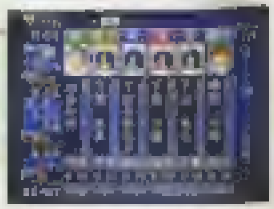
▶モーター抽選

モーターは良い順に「超抜(ちょうばつ)機」「上位機」「中堅機」「低調機」「ワースト機」の5種類で評価されています。出場の前にはモーター抽選を行います。悪いものを引いても、整備を行い能力を高めることができます。超抜機を引いてスピードの違いを見せつけるか、ワースト機で整備に大忙しとなるかは運次第です。



▶出走表

他の選手のランクはどうか、どのコースに入るのか、スタートは速いのかをチェックして作戦を立てます。勝負はすでに始まっているのです。ライバルがプロペラを賭けて、勝負を挑んでくることもあります。



▶モーター整備

整備は出走までの待ち時間で行い、時間はより後の方のレースの方が多く取れます。チャンスゲームに成功すれば、最高レベルのパーツをもらえたり、整備時間が延びるなど、作業を有利に進めることができるので挑戦してみましょう。

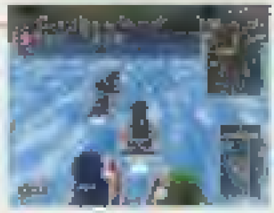


▶ピット



緊張のピットアウトです。ここで出遅れると、次の待機行動でのコース取りが難しくなります。

▶待機行動



ピットアウト後、ボートは2マーク付近に集結し、コースを取り合います。イン、センター、アウト、自分の狙うコースを他の選手に取られないように周囲に目を配ることが必要です。

▶スタート



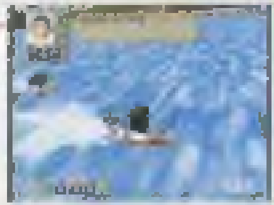
競艇独特のフライングスタート！ 大時計の針が0を指してから1秒以内にスタートラインを駆け抜けなければいけません。好成績を残すには、ここで他艇よりも良いスタートを切ることが大切です。ただし0になる前のスタート「フライング」と、1秒を過ぎてからのスタート「出遅れ」の違反を犯した場合は8節間の出場停止となりますので注意してください。

▶ターン



ターンマークが近づいたら、行き場を探し、減速してハンドルを切りましょう！素早い判断と操作が決め手になります。バック水面でうまく先頭に突き抜ければ、最高の気分が味わえます。なお、ターンマークやコースの外壁に衝突すると、エンスト（エンジン停止）したり、転覆することがあります。

▶道中



先頭に立っても油断は禁物です。L1ボタン、R1ボタンで左右を確認して、追いすがるボートをブロックしましょう。モーター整備がバッチリなら、ここで後続を一気に突き放すこともあります。

▶ゴール

コースを3周すればゴールです。フライングや出遅れ、転覆、エンストした場合は失格となり、その日で帰郷し、その後のレースには出走できません。



▶表彰式

予選を突破し、優勝戦で1着になれば、栄光の表彰式が待っています。優勝賞金を積み重ね、全選手中ベスト12に入れば、賞金王決定戦に出場できます。しかし、GⅠ、SGで好成績を残さないとなかなか出場は難しいでしょう。



▶選手成績

レースの成績、モーターの整備率に応じて、選手寿命が延びます。フライング、転覆などで失格して、途中帰郷を続けると、あっという間に引退となってしまうので注意しましょう。



開催スケジュール

前期

	水面の広さ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
関東競艇場	小				一般戦													
東海ボート	大								新鋭・女子									
[illegible]	小			パールカップ									開設記念					
[illegible]	大						地区大阪杯								一般戦			
四国競艇場	中												一般戦					
九州ボート	中	新鋭・女子王座							一般戦					新鋭・女子				

後期

	水面の広さ	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
関東競艇場	小											新鋭・女子						
東海ボート	大							一般戦										
[illegible]	小		新鋭・女子														全日	
[illegible]	大												開設記念					
四国競艇場	中						モーターボート記念											
九州ボート	中	開設記念										一般戦						

※これは関東競艇場でゲームスタートした場合の1年目のカレンダーです。※別の競艇場を選んだり、翌年になると再開催

▶昇級



前期、後期が終了すると、選手の成績に応じて所属する級が変動します。勝率だけでなく、最低出走数をクリアすることも必要となります。

▶ゲームオーバー



選手寿命の日数が0になるとゲームオーバーです。寿命が残っていても、寿命が尽きるまでの間に出場できる開催がない場合はゲームオーバーとなります。マクル6では前期、後期それぞれ40日、合わせて80日で一年間です。スタート時の選手寿命は35日で、カレンダー上の日付が1日進むたびに1減っていきます。優勝戦に進出するなど、レースで好成績を収めたり、モーターを上手く整備できると、選手寿命は延びていきます。

さあ、テクニック抜群の競艇王をめざして、戦いを開始しましょう

SG　GI　GII　GIII　一般戦

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
			開設記念														オーシャンカップ					
笹川賞									一般戦				開設記念									前
		一般戦																				期
ダイヤモンドC														一般戦								末
								グランドチャンピオン決定戦										一般戦				
			新鋭・女子											プラチナカップ								

58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	ルビーカップ												一般戦					賞金王決定戦				
								エメラルドカップ														後
本選手権															一般戦							期
			一般戦								新鋭・女子								一般戦			末
一般戦				開設記念						一般戦					ゴールデンカップ							
								競艇王CC														

が行われる競艇場は変わります。※新鋭・女子＝新鋭リーグ（男子選手の場合）、女子リーグ（女子選手の場合）





●ボタンを押すと
スタートメニューが表示されます。
スタートメニューには
4つのモードがあります。

▶艇王への道



競艇選手となり、「賞金王決定戦」での優勝をめざすゲームモードを開始します。前回のプレイを再開する場合はプレイデータを選んでください。

▶シングルレース



ゲーム内に登場するライバルキャラ、プロペラ、艇番を選んで1レースを行います。勝負でゲージを獲得したことがあるプロペラを選ぶことができます。また、「艇王への道」モードでのプロペラを賭けての勝負に勝ったことがあるライバルキャラになってレースを行うこともできます。

▶レース入門



実際に操作して、レースでの操作方法を覚えることができます。

▶選手記録



方向キー左右でメモリーカード内の選手を切り替えて、今までの記録を確認することができます。出走したことのあるレースのレースタイトルムービー、優勝したレースの表彰式（騎士への道モードでのプロペラを賭けての勝負）、勝ったことのあるライバルのデータ、エンディング（騎士への道をクリアした場合のみ）を見ることができます。サウンドモードではBGMと効果音を聴く事ができます。また、「ド[illegible]」[illegible]「OFF」[illegible]

▶データセーブ用メモリーカード

メモリーカードはメモリーカード差込口1に差してください。メモリーカード差込口2は使用できません。マクル5は、セーブデータとして1ブロックを使用し、3人の選手を登録することができます。空きブロック数がたりない場合はデータをセーブすることはできません。



■アナログコントローラ



レース中に右側を見る場合に使います

レース中に左側を見る場合に使います

ANALOG

LED

※LED表示赤色・緑色どちらでも振動します
※アナログコントローラの振動機能のON／OFFは選手手帳画面で行います

■コントローラ



※コントローラの基本操作方法はアナログコントローラと同様です

レースでの操作は大まかに「待機行動」「スタート」「ターン」の3つに分けることができます。

▶コース取り



待機行動とは6人の選手がスタートするコースを取り合うことです。競艇ではコース取りが勝敗に大きく影響します。競艇のコースはおおまかに1・2コースが「内」、3・4コースが「中」、5・6コースが「外」と分類されます。中は「センター」、外は「アウト」と呼ぶこともあります。また1コースのことを「イン」と呼びます。

一般的に有利と言われているのは内です。内はスタートして最初のターンマークである「1マーク」に一番近く、他のボートよりも先に旋回できます。先に旋回できれば、他のボートに進路をふさがれたり、邪魔されるなどの事態が起こりにくいのでその点で有利となります。ただしスタートラインに対して助走距離が短く、外よりもボートにスピードを乗せにくいのが欠点です。スタートでもたつくと外から猛スピードで追い抜かれ、先にターンマークを回られてしまうこともあります。
反対に外は一般的に不利と言われているコースです。1マークから遠く、内側のボートがターンの邪魔となって思った進路を取ることができないことが多いからです。ただ後方からスタートするのでスタートライン付近では最高スピードに乗せることができます。中はそんな内と外の間にはさまれたコースなので、両者の中間的な特質を持っています。
待機行動は「ピットアウト」と「進入航走」の2つに分かれます。

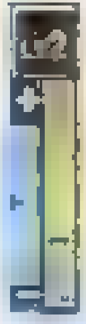
ピットアウト



ここがピットです。
このピットからボートを発進することをピットアウトといいます。



そしてこれが発動ランプです。無点灯の状態から「発動」がつき、5秒間のカウントダウンの後「出走」が点灯します。「出走」が点灯すると同時に6艇が水面に飛び出していきます。ピットアウトが決まれば狙いのコースを取りやすくなります。



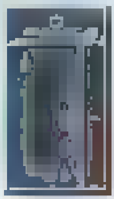
これが「ピットアウトメーター」です
このメーターでタイミングを計り、ボートの後ろに体重をかけて、発進と同時に前に体重を移動します。体重移動がうまくいくと、ボートに強烈なダッシュが付いて勢い良くピットを飛び出します。
操作は●ボタンで行います。一度押すと赤いバーが下へ動きます。これで後ろに体重をかけます。
前への体重移動はメーターの黒線の部分で、もう一度●ボタンを押します。出走ランプが点灯した時の、バーの位置でピットアウトの良し悪しが決まります。もちろん、一番高い場合が最高のピットアウトになります。
ピットアウト性能が高いプロペラを付けるとさらに鋭いピットアウトを行うことができます。プロペラの性能はメーターのレベルで表示されます。

進入競争

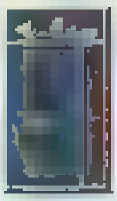


ピットアウト後、ボートは自動的に2マークに向かい、到着したところで操作が可能になり、コースを取るために各艇がホームストレッチ側に向かいます。先にホームストレッチに入ったボートの方がコース取りの優先順位が高くなります。このため他のボートは進む方向が制限されます。進めない方向にボートを向けると×が表示されます。

ピットアウト後、自動操縦中に●ボタンを押しておくと、2マークに到着した時、少しだけボートが前へ進み、インコースが狙いやすくなります。これを「前付け」といいます。他のボートが自分の前をふさいで邪魔になっているときは前付けはできません。



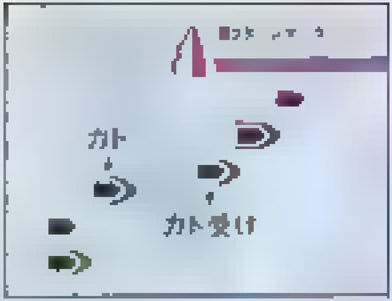
これが「進入メーター」です
中央の艇（この場合は3号艇）が自分の艇です。どのコースが取れるかはこのメーターが教えてくれます。右側のバーが中央のラインを超えれば、表示されたコースに入ることができますが、自分の艇をスタートライン方向に向けるのをブロックしている艇がいる場合は、その艇がコースに入るまで自分は待たなければいけません。自分をブロックしている艇は左の列（この場合1号艇）に、自分がブロックしている艇は右の列（5、6、4号艇）に表示されます。

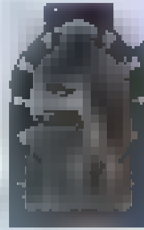


バーが中央を超えた状態で自分をブロックしている艇がいなければ、メーターに○が表示され、そのコースに入ることができます。

→ こうなれば進入OK

そのコースに入る場合は方向キー左を押してスタートラインへボートを向けてください。入りたくない場合はそのままボートを進めます。また他の艇も入らないまま、進入メーターのバーが上まで来ると、自動的にそのコースに入ることになります。
ボートはエンジンの最低出力でゆっくりと前に進みます。早めにコースに入るとスタートラインまでの助走距離が短くなるので、コース取りはギリギリまで粘らせた方が有利です。特にイン・コースの場合は最初の1マークでターンが窮屈にならないように、なるべくスタートまでの距離を空けて入ったところです。また、あまり粘ると他の選手に後ろからコースを取られてしまうことがあるので、後ろのボートの動きに注意してください。
なおスタート35秒前になると待機順位を判断して自動的にコースが決定されます。
この時6艇が前後に分かれますが、後ろ寄りの3艇のうち最も内側のボートをカド、前方の最も外側の艇をカド受けと呼びます。スピードの乗りやすい前方の艇に対して、カドの選手が全速で外からマクることが多いため、一般的にカドは有利なポジションのひとつと言われています。




時計の白い針が[illegible]すると自動でコースが決まる

スタート

競艇はフライングスタートと呼ばれる特殊なスタート方法を取っています。ボートは風や水の流れの影響でスタートラインに完全に静止できないため、このような方法が採用されています。



コースを縮小して表示するレーダーです

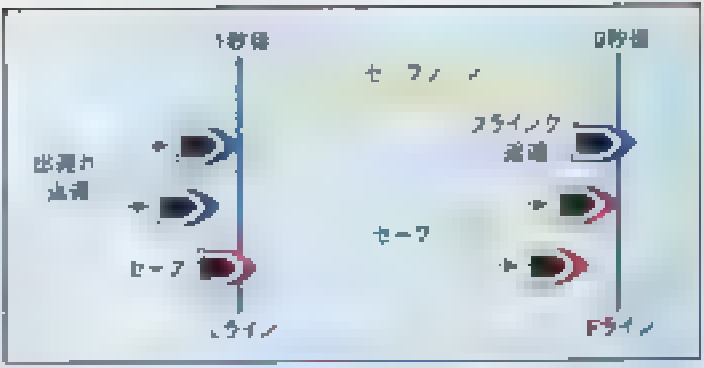
進入隊形。各艇のコースを表しています。前方の艇はイン、後方の艇はアウトのように表示され、この場合3対3の進入隊形と呼びます

スタートの目安となる大時計です

自分の艇の[illegible]（21P）隊形とスタートタイミング（10P）です

大時計には白い針と黄色い針があり、白い針は秒針と呼ばれ時計の1目盛を5秒かけて進みます。黄色い針は12秒針と呼ばれ1目盛を1秒かけて進みます。
白い針が上を指した状態、つまり12時の位置から45秒かけて黄色い針を目指して進みます。白い針と黄色い針が重なったら、今度は黄色い針が動き出します。黄色い針は10時の位置から15秒かけて、つまり1周と4分の1回転して12時の位置まで進みます。
この時計が12時の位置になってから1秒以内にスタートラインを通過すれば正常なスタートとして認められます。

もし12時の位置になる前に通過した場合は「フライング」となり、8日間の出場停止という重いペナルティが課せられます。逆に1秒以上経ってから通過した場合は「出遅れ」といってこれもフライングと同じペナルティが課せられます。データ画面等では、フライングのことを「F」、出遅れのことを「L」と表記します。スタート関係の違反であるフライングと出遅れのことを「スタート事故」と言います。

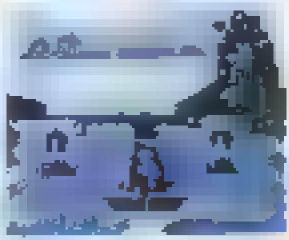


[illegible]
スタートということになります。



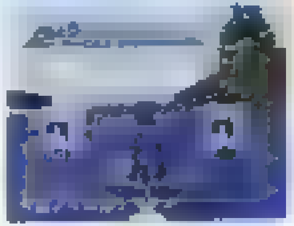


では実際の操作を説明します。
ボートのアクセルは●ボタンです。これを押し続けることによってボートは加速していきます。
大時計にある2つの旗は自分のとなりのボートのスタートタイミングです。この場合は前に4コース、後ろに6コースと2つのボートの間の5コースが自分のボートになります。4コースよりは少し遅く、6コースよりは少し早く、つまり両方の旗の中間で●ボタンを押すとちょうど良いタイミングとなります。



2つのボートが大きく前後に分かれ、旗の間隔が広い場合はより自分の近くにいるボートのスタートタイミングを参考にしましょう。

なお、大時計の旗は相手の能力に応じたものなので、モーターのパワーや自分のプロペラの性能が相手より極端に高い場合は旗を目安にスタートするとフライングしてしまう場合がありますので、相手より若干遅めにスタートするなどの調整をしてください。自分の性能が低い場合は逆に若干早めにスタートすると良いでしょう。



2つの旗の間を狙ってスタート（5コースの場合は4コース、6コースの旗を参考にする）

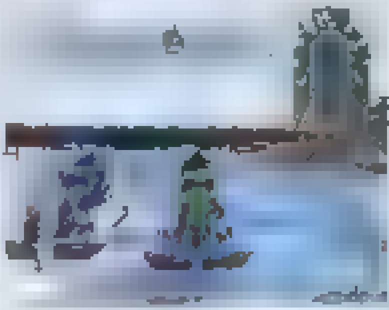
スタートしたら L ボタン R ボタンで視点を変更して他のボートの動きを確認することができます。早いと思った場合はⒶボタンを放して速度を落としてスピードの調整をしてタイミングを合わせます。あまりに早すぎたりして急激にスピードを落としたい場合はⒷボタンでブレーキをかけてください。ただ、遅い場合は取り戻すことができませんので少し早めにスタートして調整するのがスタートのコツです。



ターン1

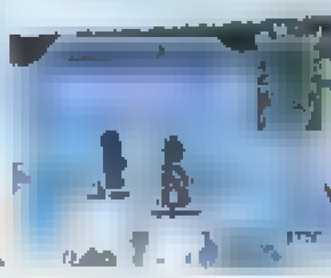
スタートしてしばらくすると最初のターンマークである1マークが右手に見えてきます

ターンマーク



コースの外壁に衝突するとエンストすることがあります

この1マークをどう回るかがレースの勝敗を大きく左右します。他のボートの動きを読み、スピードを落として内を差すか、外を全速で回るかなどの判断を瞬時に行い、進路を決めます。
ターンマークに近づくと上からの視点に切り替わり、ターンが可能になります。



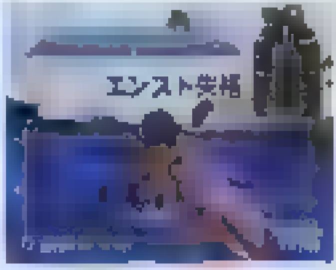
この視点の角度になればターンOK。→

Ⓐボタン [illegible] ターンの始まりを「初動」とします。Ⓐボタンを長く押してスピードを落としてから方向キーの左を押すと小さく弧を描いてターンします。逆に短く押しスピードをあまり落とさないと大きな弧でターンします。方向キーの左を押したときにⒶボタンを押していないとターンが出来ませんのでご注意ください。ターンの弧の大きさは速度の加減だけでなくプロペラの固定の良さにも関係しています。

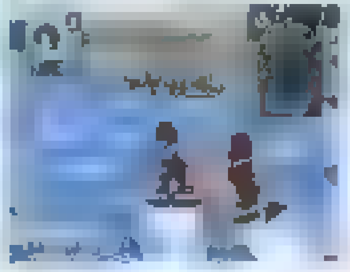
なお、ターンマークやコースの外壁に衝突すると転覆失格やエンスト失格になってしまうことがあるので注意してください。失格となった場合は途中棄権となり、そのあとのレースには出場できなくなります。衝突しそうな場合は、方向キーでボートの向きを変えたり、Ⓑボタンで減速するなどしてかわしてください。



ターンマークに衝突し転覆したら
転覆 途中棄権です。



実際のレースでは、相手のボートの動きに合わせて内を突いたり外を回ったりと様々なテクニックが必要になります。ターンのテクニックには「差し」「マクリ」「マクリ差し」などの戦法（→32P）があります。



ターンで一番大切なのは、他のボートの影響を受けずにターンできるコースを瞬時に判断することです。他のボートに衝突されたり、勢い余って前のボートに追突したり、ターンマークに接触したりするとライバルたちに引き離されてしまいますし、前方でライバルのボートが作り出す引き波の上を走ると速度が下がります。また、アクセルを握り続けて高速でターンした場合、ターンが膨らんでボートが不安定になって減速してしまうことがあります。スピードをロスしないスムーズな走りを心がけることが勝利への近道です。

キャラクター・ヘルメット選択



自分のキャラクターを選んでください。方向キー左右でキャラクターが変わります。
キャラクターには性別があり、男性を選ぶと「GII 新鋭リーグ」に出走し、そこで優勝戦に進出すると翌年の「GI 新鋭王座決定戦」に挑戦できます。女性の場合は「GII 女子リーグ」に出走し、「GI 女子王座決定戦」に挑戦することになります。
キャラクターを選んだら、ヘルメットのデザインを選んでください。方向キー左右でデザインが変わります。

選手名



「ひらがな」を選んで選手名を入力します。名字を入力し終わったら、R1ボタンを押してカーソルを移動させ、名前を入力してください。
漢字に変換する場合は「ひらがな」で読みを入力した後、●ボタンを押し、候補の中から選んでください。変換せずに「ひらがな」でそのまま入力する場合は●ボタンを押してください。



入力した文字を削除する場合は●ボタンを、氏名入力エリア内のカーソルを移動させる場合はL1ボタン、R1ボタンを押します。入力した名前の決定はSTARTボタンです。

出身地



出身地を選びます。色分けされたエリアで所属する競艇場が変わります。その競艇場のことを地元競艇場といい、訓練(→23P)はここで行われます。また、地元で活躍すると、推薦でSGに出走できる場合があります。

選手登録が完了すると、開催日程画面が表示されます。1年は180日で40日ずつの前後期に分かれています。期末になると、その期の成績に応じて級が変動し、次期はその級で戦う事になります。級が上がると、より多くの開催に出場できるようになり、高額賞金を得るチャンスが広がります。1年間のレーススケジュールは6P～8Pで確認できます。

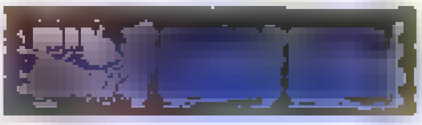


1 開催名
2 日程上の本日
3 出走できる開催
4 出走できない開催
5 カーソル
6 レースのグレード(無印は一般戦)
7 選手データ
8 今日のペラ運
9 ペラ保管庫

現在の級で出走可能な開催は黄色、出走できない開催は灰色で表示されます。開催にはSG、GI、GII、GIIIのグレードと、無印で表示される一般戦があります。ゲームスタート時は最低ランクのB2級ですので、一般戦にしか出場できません。競艇場名の横についた旗は地元競艇場です。開催が行われている期間は調整(→23P)を行うことはできません。

▶ペラ収納庫

製作したプロペラを保管しておく場所です。



1 プロペラの種類
2 残り(個人使用回数)

プロペラの種類

NOR ノーマル	標準型
DEA デアシ	出足(であし)型
KuR クルノ	回転(まわりあし)型
NOB ノビル	伸び型
PIT ピット	ピット型
ENEP	ライバルのペラ

※プロペラ種類の後に付く数字はプロペラのレベルで、大きくなるほど性能が良くなります。
ライバルのペラはA1級＝赤、A2級＝緑、B1級＝青、B2級＝黄で色分けされています。

▶選手データ

勝率

選手の今期の勝率です。勝率の算出は着順に応じて与えられる着順点を出走回数で割って計算されます。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10点	11点	12点	13点
[illegible]	8点	9点	10点	11点
[illegible]	6点	7点	8点	9点
[illegible]	4点	5点	6点	7点
[illegible]	2点	3点	4点	5点
[illegible]	1点	2点	3点	4点

$$勝率＝\frac{着順点合計}{出走回数}$$

級別

競艇選手は勝率と出走回数に応じて、上からA1、A2、B1、B2級の4つのランクに分けられています。前後期40日間の成績で次の期に所属する級が決定されます。SGレースに出走するには、最高ランクのA1級であることを求められることが多くなります。各レースの出走条件については30Pをお読みください。

選手寿命

ゲーム開始時より35日間で、選手寿命が尽きるとゲームオーバーとなります。経過した日数に応じて減り、レースで好成績を収めたり、モーターをうまく整備できると日数が加算されます。フライングと出遅れは8日間出場停止のペナルティとなるので注意してください。

賞金

前後期あわせた賞金の総額です。全選手中で賞金額が12位までに入ると、賞金王決定戦に出場できます。

所持金

現在の所持金です。レースで得た賞金が加算されます。プロペラの制作費、訓練の費用をここから支払います。

▶今日のペラ運

今日の運勢です。一日進むと変化します。運勢はプロペラ制作の成否と関係しています。

開催日程画面で●ボタンを押すとメインメニューが表示されます

▶出場

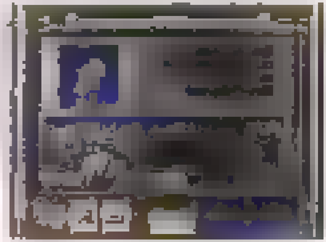
出場する時は出場可能な開催（黄色で表示）にカーソルを合わせて●ボタンを押し、メインメニューの中から「出場」を選んでください。



前検日前に対して、プロペラが専用 … [illegible]

▶ペラ制作

プロペラを制作します。作ったペラを収める収納箱を選んで、そのタイプを選んでください。ペラ収納箱がいっぱいの場合は、プロペラを選んで廃棄してから制作してください。「標準型」「出足型」などのタイプの切り替えは方向キー左右で行います。



ペラ制作が成功するかどうかの判定は次のように行います。ゲーム中、違ったいくつかに●印の付いた9枚のパネルが現れます。パネルの縦横のどれかを3回スライドしたらパネルは伏せられ見えない状態でさらに3回スライドされます。このパネルの中から1枚を選んで、そのパネルに●印が入っていればペラ制作は成功です。今日のペラ運の運勢が良ければパネルの●印の数が多くなります。また運勢が小吉・中吉・大吉の場合はプロペラの使用回数が1回増える印が入ります。



1 印が付いたパネルを選ぶと制作成功
2 ◎印を選ぶと、大成功でプロペラの使用回数が1回増えます
3 無印のパネルは失敗
4 スライドする回数（後半はスライドする様子が見えない）

プロペラは「ケージ」と呼ばれる型を元にして製作します。ケージは性能、特徴などが異なるさまざまなタイプがあり、「訓練」で手に入れることができます。プロペラのタイプは次のように分かれます。



標準型	各性能のバランスが取れたプロペラです
出足型	出足の性能に優れたプロペラです
回足型	回足に優れたプロペラです
伸び型	伸び足に優れたプロペラです
ピット型	ピットアウト性能に優れたプロペラです

「出足（であし）」
ボートの加速力に関係します。これが高いと素早く最高速に到達することができます。

「回足（まわりあし）」
ボートの旋回性能に関係します。これが高いとターンの時に小さく回ることができます。

「伸び足」
ボートの最高速度に関係します。これが高いと最高速付近でさらに速度が上がります。

「[illegible]」
ピットアウトの性能に関係します。これが高いと鋭いダッシュでインコースを狙うことができます。

▶翌日

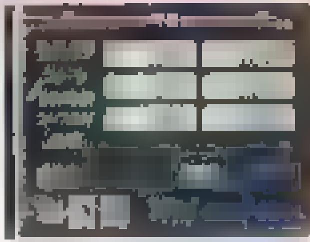
翌日に日を進めます。日付を進めるとニュースが流れることがあります。ニュースは水神祭やSGの出走メンバーを伝えてくれます。

※水神祭（すいしんさい）
初勝利や初優勝を祝して選手をコース（水面）に放り込む、競艇選手たちの祝いです。



▶訓練

費用を支払い、訓練を行います。訓練を行うと日付が進み、成功するとプロペラのケージを手に入れることができます。地元競艇場が開催中の場合は行うことができません。訓練には「スタート」「旋回」「コース取り」「整備」の4種類があり、それぞれスタート（+15P）、ターン（+17P）、待機行動（+13P）、モーター整備（+28P）の訓練を行うことができます。
一度成功させた訓練はライバル（+27P）にケージを奪われない限り無料で挑戦できます。



▶期末

カーソルを期末に移動させてこのコマンドを選ぶと前期末、後期末に一気に日付を進めます。

▶選手チェック

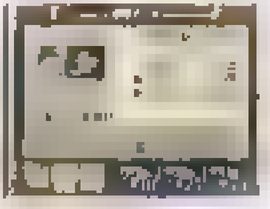


[illegible]



勝率と腕の変化が分かります。グラフで出走回数と勝率を照らし合わせると、今までの自分の腕の変化が分かります。いくら勝率が高くても出走経験が少ないと腕は低くなります。出走経験が多い場合は方向キーの左右でスクロールさせることができます。

選手成績



今までの勝数、優勝回数、F、L数（フライング、出遅れの合計）、平均スタートタイミング、得意コースが分かります。

獲得GI



獲得したGIには王冠が付きます。また出走資格を得ているGIが分かります。GIタイトルにカーソルを合わせて●ボタンを押すと出場条件が分かります。

獲得SG



獲得したSGには王冠が付きます。また出場資格を得ているSGが分かります。SGタイトルにカーソルを合わせて●ボタンを押すと出場条件が分かります。

獲得ペラ



ライバル（→27P）から貰ったプロペラの一覧です。

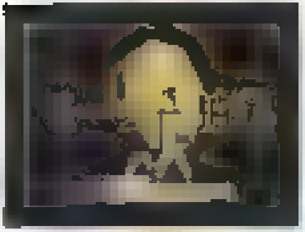
※ライバルのプロペラは[illegible]使用[illegible]改造することはできません。

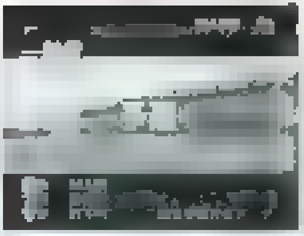
▶セーブ

データをメモリーカードに保存します。

▶終了

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。





開催に出場してまず最初に行うことはモーター抽選です。続いてレースタイトルが表示され、そのレースの1着～6着の賞金と競走水面の広さが表示されます。競走水面の広さは「大」「中」「小」の3段階があり、水面が大きい競艇場ほどスピードを上げてターンをしても対岸の壁にぶつかる可能性が少なくなります。タイトル画面の次は出走表が表示されます。

▶出走表

出走表の説明をします。



1. 開催名
2. レース名
3. 枠番
4. 選手の顔グラフィック
5. 選手名
6. 現在のクラス
7. 今節のフライングと出遅れの回数
8. 出身地
9. 平均スタートタイミング
10. 得意コース
11. レースまでの残り時間。この時間をモーター整備に当てる事ができます
12. 現在使用しているプロペラ
13. 現在の調子
14. 優出するためのボーダー。この場合3着と4着を取れば優勝戦に乗れます
15. 現在の勝率
16. 今の成績で期末を迎えた場合のクラスの変動

得点率

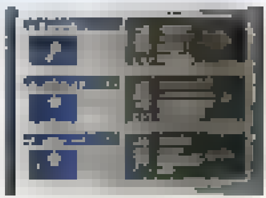
競艇では着順によって得点があり、1着10点、2着8点、以下6、4、2、1と与えられます。優勝戦に出場するには、この得点を元に計算したボーダーをクリアする必要があります。
（クラス分けするための勝率（→21P）と混同しないようにご注意ください。）
一般戦を例に取れば、予選は1日1レースで2日間行われ、その2日間の平均得点が得点率となります。
一般戦の場合は5.0が必要ですので、予選2レースで3着6点と4着4点を取れば優勝戦へ進出できます。
ボーダーをクリアして優勝戦へ進出することを「優出（ゆうしゅつ）」といいます。
計算式としては、予選総得点÷予選レース数＝得点率
この場合は(6+4)÷2=5となります。
もし1レース目で1着を取れば10点獲得ですので、次のレースは完走しさえすれば優出できます。これを「完走当確」と言います。ただし、転覆やエンストで失格したり、フライングや出遅れを犯してしまった場合は、優出することはできません。
SG（賞金王決定戦を除く）、GⅠ、GⅡでは準優勝戦を行い、優出する選手を選びます。準優勝戦へ進出することを「準優出（じゅんゆうしゅつ）」といいます。準優勝戦は予選の得点率上位者18選手を選び、3レースを行い、各レースで2着までに入った6選手で優勝戦を行います。準優勝戦、優勝戦の枠番はそれぞれ予選、準優勝戦の成績の良い順にインコースから割り振られます。同じ成績の選手がいた場合は抽選。
賞金王決定戦は12選手で3回戦のトライアル（予選）を行い、得点率上位者6名が決定戦（優勝戦）に進出します。枠番の割り振りは得点率の良い順です。
その他の詳しい出走条件については「開催のグレードとその出走条件」（→30P）をお読みください。

レースメニュー



出走表で●ボタンか●ボタンを押すと、レースメニューが表示されます。ペラ調整画面、モーター整備画面では●ボタンを押すとレースメニューが表示されます。

ペラ交換



プロペラを交換します。

▶モーター整備

モーターを整備します。詳しくは【モーター整備】→28Pをお読みください。



▶出走

レースに出走します。プロペラ選択、モーター整備が完了してから選んでください。出走を選ぶとモーターの整備率が続けて表示されますので、モーター整備の参考にしてください。





1 コースを縮小して表示するレーダーです
2 左から現在の各艇の順位です
3 現在の周回数とタイムです

▶ライバル

レースに出走する際、ごく稀に、ある選手から勝負を挑まれることがあります。その選手に先着すると、その選手のプロペラを手に入れることができます。負けた場合は使用しているプロペラのゲージを失ってしまいます。ライバルのプロペラは使い切ったら消滅し、複製することはできません。



▶リプレイ

レースが終了すると、そのレースの模様がリプレイされます。リプレイ中、方向キーの右を押すと1周2マーク、2周2マーク、3周2マークの様子をリプレイします。方向キーの左を押すとその前の2マークをリプレイします。リプレイを飛ばしたい場合は[illegible]ボタンを押してください。

▶レース結果

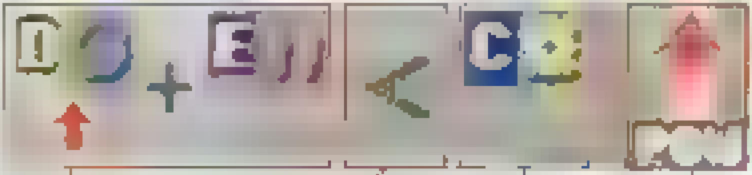
リプレイを終了させると、レース結果が表示され、賞金と成績、スタートタイミング、優出・準優出するための条件などが分かります。

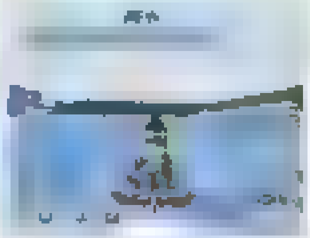
競艇選手はボートの操縦がうまいだけでは勝つことはできません。モーターを整備する能力も重要です。モーターの持つ潜在能力を整備によって100%引き出すことができれば、より有利にレースを進めることができます。

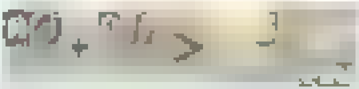
モーターはパーツ交換することによって性能が変化します。交換できるパーツは「リング」「ピストン」「ギア」の3種類です。各パーツは5段階用意されています。パーツには「負傷ピストン」などの名前が付けられていますが、それは性能を意味してはいません。パーツの組み合わせには相性があるので、新品よりも使い込んだ物の方が性能が上がることもあります。



リングとピストンはモーターのパワーを決定するパーツです。対してギアはリングとピストンのパワーをプロペラに伝える役割を持っています。







ンのパワーが落ちて失速していきます。

手順としては性能が高いギアを選んでから、リングとピストンのパワーを高めていくのが理想ですが、ギアの交換は1時間30分もかかります。
整備はレースまでの待ち時間に行うので、時間が限られています。遅い時間にスタートするレースに出場する場合、例えば最終レースなら3時間15分かけて整備できるので問題ありませんが、朝一番の1レースの場合は30分しか時間がありません。出走レースの時間帯は活躍次第で変わりますが、実績のないデビュー直後は朝早いレースが多くなりますので、リング（15分）やピストン（30分）を中心に整備するしかありません。

整備画面に入ったら、現在のモーターの状態を確認します。最初にリンクとピストンのパワーとギアの関係をチェックします。「<」が表示されていれば、パワーがギアの性能を超えていないことがわかります。「>」が表示された場合は、パワーがギアの性能を超えていますので、ギア交換の必要があります。ただ1時間30分もかけた上に、今よりも悪いギアを選んでしまう場合もあるので、ギア交換をせずにリンク・ピストンの性能を下げて、ギアの性能の範囲内に近づけ、モーター全体の性能を上げる選択もあります。

パーツを交換すると、前のパーツと性能を比較して上か下かが、パーツアイコン上に「↑」「↓」のように表示されます。「?」が表示された場合は性能が上がったかどうかわかりません。
また、パーツ交換するとモーター全体の性能がギアアイコンの横に「↑」「↓」「?」で表示されます。このように、ギアの性能の範囲である「>」「<」に注意して、パーツ交換して、モーター性能を高めていきます。
パーツ交換履歴簿は、今までの整備の履歴を保存したものです。この内容と照らし合わせて、どれが最高のパーツなのかを推理してください。履歴が多くなった場合は R1 ボタン/ R2 ボタンでスクロールさせてください。



パーツ交換した時、チャンスゲームができる場合があります。成功すると、整備時間が増えたり、現在のパーツのレベルを知ることができたりします。チャンスゲームを途中で止める場合はSTARTボタンを押してください。



「ベストターン」
[illegible]



「ハイドロアタック」
[illegible]



「ウェーキーブロック」
[illegible]

一般戦より上のグレードレースは条件を満たしていないと出場できません。また、条件を満たしていても、プロペラの使用回数が不足していたり、フライング（出遅れ）で出場謹慎中は出場できません。

一般戦



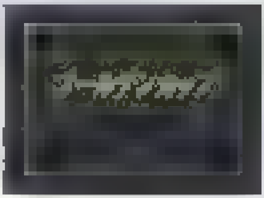
出場制限なし
[illegible]
予選3日間
優勝戦進出に必要な得点率5.00
1着賞金　予選50万円　優勝戦300万円

GIII



出場資格B1級以上
開催期間3日間
予選2日間
優勝戦進出に必要な得点率5.40
1着賞金　予選80万円　優勝戦500万円

GII



出場資格A2級以上
開催期間4日間
予選2日間
準優勝戦方式（1・2着が優勝戦進出）
準優勝戦進出に必要な得点率5.00
1着賞金　予選120万円　準優勝戦300万円
　　　　　優勝戦1000万円

GI



出場資格A1級以上。地元選手 [illegible] A2級でも出場可能
開催期間4日間
予選2日間
準優勝戦方式（1・2着が優勝戦進出）
準優勝戦進出に必要な得点率5.50
1着賞金　予選200万円　準優勝戦500万円
　　　　　優勝戦2000万円

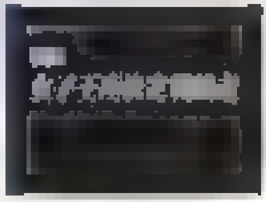
新鋭・女子王座決定戦は下の条件を満たせば級に関係なく出場できます。

新鋭王座決定戦



[illegible]

女子王座決定戦



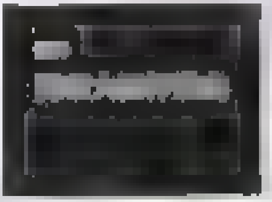
[illegible]

▶SG

賞金王決定戦を除くSGは次のような方式で行われます
開催期間5日間
予選3日間
準優勝戦方式 2着まで優勝戦進出
準優勝戦進出に必要な得点率6.00
1着賞金 予選500万円 準優勝戦 [illegible]00万円
優勝戦5000万円

賞金王決定戦は次のような方式で行われます
開催期間[illegible]日間
トライアル3日間
優勝戦進出に必要な得点率7.00
1着賞金 トライアル[illegible]00万円 決定戦1億円

総理大臣杯



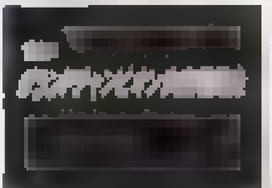
前年の賞金王決定戦出場者
前年の[illegible]優勝者、女子
[illegible]優勝者
前年の[illegible]
[illegible]女子王
座決定戦の優勝者

笹川賞



前年の賞金王決定戦出場者
A1級[illegible]上位50名

グランドチャンピオン決定戦



前年の賞金王決定戦出場者
前年の[illegible]優勝戦出場者

オーシャンカップ



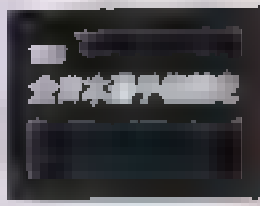
前年の賞金王決定戦出場者
前年からのG1優勝戦出場者

モーターボート記念



前年の賞金王決定戦出場者
地元競艇場から推薦された者

全日本選手権



前年の賞金王決定戦出場者
その年の[illegible]勝率上
位50名

賞金王チャレンジカップ



その年の獲得賞金上位50名

賞金王決定戦



その[illegible]までの
獲得賞金[illegible]名

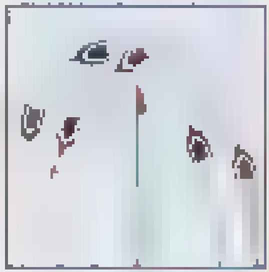
イン逃げ

1番内のコースを取り、1マークをトップで旋回して逃げる戦法です



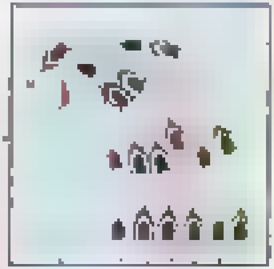
差し

内側の艇を先にターンさせて、外にふくらんだ先行艇の内側に切り込んで行くターンのことです



マクリ

外側から勢いをつけて、内側の艇を押さえ込んでターンする戦法です



マクリ差し

外側から「マクリ」を決め、素早く内側の開いたスペースに切り込んで「差し」を決める戦法です



ツケマイ



内側の選手にピッタリとボートを合わせてターンし、外側から全速力でかわしていく戦法です。ツケマイはボートをピッタリと合わせるところ以外はマクリと同様の戦法です。マクリを行う訓練でツケマイを行っても構いません。

切り返し

ターンマーク直前で相手の内側にもぐり、抜き去る奇襲戦法です。

突進

内側から外側の相手に艇をぶつけながら、ターンする戦法です。うまくきまれば相手を外にはじくことができます。

先マイ(サキマイ)

他の艇より先にターンすることです。

小回り

減速して小さく旋回することです。



エンターブレインユーザーサポート

USERS SUPPORT

TEL.03-3379-6053
(受付時間:祝祭日を除く月曜から金曜の午前11時から午後5時まで)

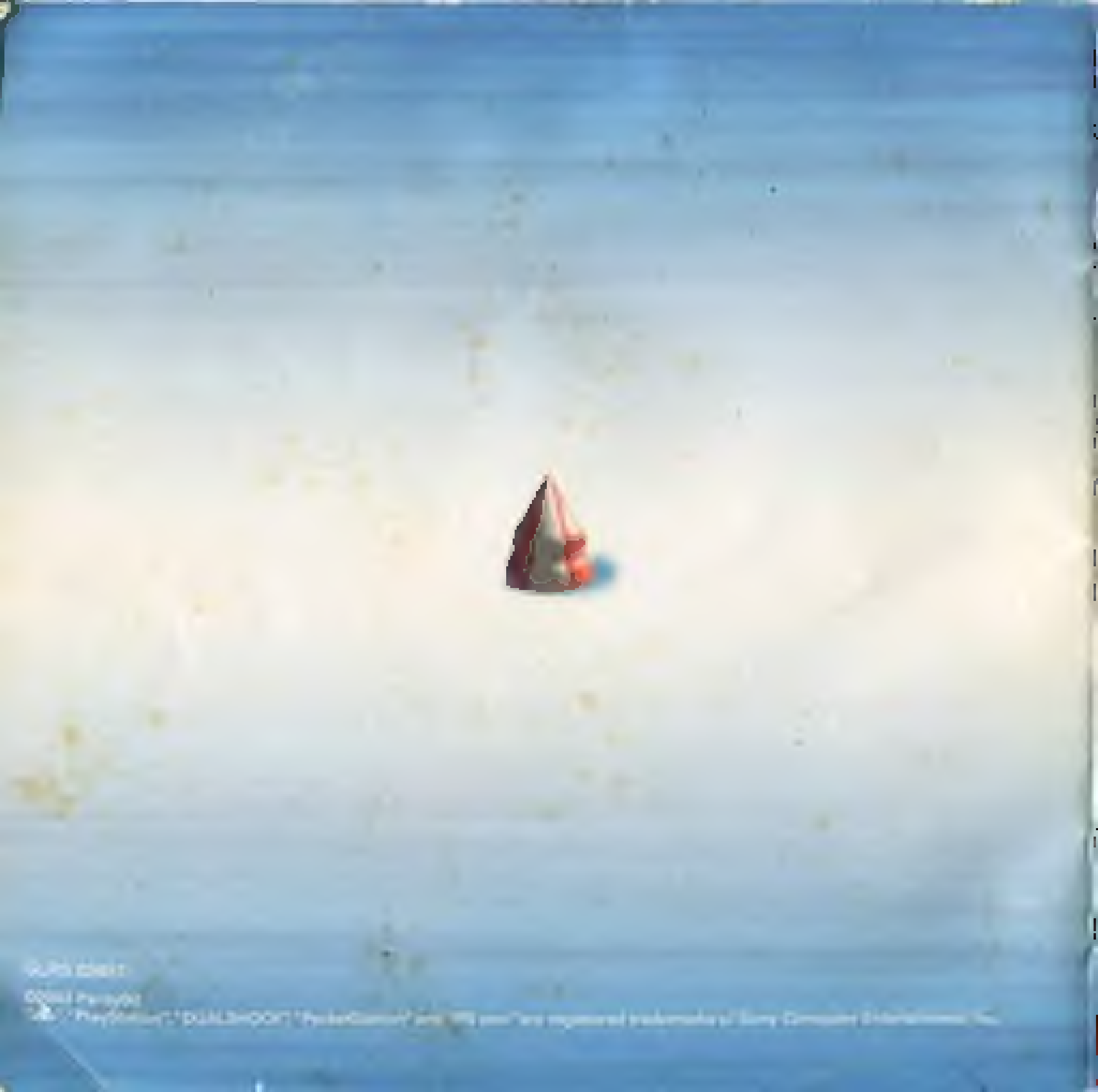
株式会社 エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10

※このゲームの攻略・ヒントについての、電話、手紙などの質問には、一切お答えできません。また、この製品に関して不明な点がございましたら上記までお問い合わせください。

エンターブレインホームページ
http://www.enterbrain.co.jp

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(全)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



[illegible]

[illegible]